

Estrategias lúdicas para potenciar la comprensión textual en inglés y motivar el aprendizaje de esta lengua en los estudiantes de grado Undécimo de la Institución Educativa Rural Pozo Petrolero del municipio de Trinidad (Casanare).

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Jenny Paola Espinosa Gualdrón

Director:

César Augusto Sánchez

Noviembre, 2018

Resumen

El dominio de una segunda lengua, específicamente el inglés, en la actualidad es una necesidad para estudiantes y profesionales debido al proceso de globalización que enfrentan las naciones en aspectos económicos, sociales, culturales y educativos; que representa muchas oportunidades en el campo laboral que se deben aprovechar para su desarrollo humano. Esta propuesta surge después de hacer un análisis del entorno a través de la observación donde se encontró deficiencias en los procesos de aprendizaje del inglés en los estudiantes de grado Undécimo de la Institución Educativa Rural Pozo Petrolero del municipio de Trinidad (Casanare), específicamente en la comprensión textual al igual que un marcado desinterés por aprender esta segunda lengua. Por lo tanto, se pretende potenciar la comprensión textual en inglés y motivar su aprendizaje en esta población a través del uso de estrategias lúdicas.

Esta propuesta esta matriculada en la línea de investigación institucional “Pedagogía, medios y mediaciones” y se articula al mismo tiempo con la línea de investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación en Pedagogía, Didácticas e Infancias, específicamente en la categoría Didáctica. La estrategia que se propone para dar solución a la problemática se denomina “Mi Lengua Es Un Cuento”. Dicha estrategia se basa en el juego como mediador y motivador en los procesos de enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Esta propuesta está dividida en seis etapas: conociendo mi lengua, activando vocabulario, creando vocabulario, leyendo construyo imaginación, creando letras y actuando mí cuento.

Palabras clave: inglés, lúdica, comprensión textual, motivación, juego.

Abstract

The command of a second language, specifically English, is currently a need for students and professionals due to the process of globalization that nations face in economic, social, cultural and educational aspects; which represents many opportunities in the labor field that should be used for human development. This proposal arises after making an analysis of the environment through observation where deficiencies were assessed in the processes of learning English on eleventh grade students of the Pozo Petrolero Rural Educational Institution of the municipality of Trinidad (Casanare), particularly in the textual comprehension as well as a marked lack of interest in learning this second language. Therefore, it is intended to enhance English textual comprehension and motivate its learning on this population, using playful strategies.

This proposal is registered in the line of institutional research "Pedagogy, media and mediations" and is articulated at the same time with the research line of the Faculty of Educational Sciences in Pedagogy, Didactics and Infancy, specifically in the Didactic category. The strategy proposed to solve the problem is called "My Language Is A Story". This strategy is based on the game as mediator and motivator in the teaching-learning processes of English as a foreign language. This proposal is divided into six stages: knowing my language, activating vocabulary, creating vocabulary, by reading I build imagination, creating letters and acting my story.

Keywords: English, playful activities, textual comprehension, motivation, game.

Estrategias lúdicas para potenciar la comprensión textual en inglés y motivar el aprendizaje de esta lengua en los estudiantes de grado Undécimo de la Institución Educativa Rural Pozo Petrolero del municipio de Trinidad (Casanare).

En un mundo globalizado, en el que cada día más las tecnologías de la información y comunicación presentan textos en diferentes idiomas, se evidencia la importancia del dominio de otras lenguas, especialmente del idioma inglés ya que es uno de los más utilizados a nivel mundial. En la actualidad tanto en la sociedad como en los sistemas educativos de países desarrollados es donde se dan las innovaciones y grandes avances científicos, y que tan importante es el manejo de una segunda lengua para poder acceder a esta información. Es evidente pues esta serie de cambios a nivel internacional, donde la comunicación entre comunidades cada vez toma más fuerza y donde se hace indispensable la formación de los individuos para afrontar estos cambios desde su más temprana edad. En Colombia, existen varias iniciativas gubernamentales para impulsar el aprendizaje del inglés desde la escuela, sin embargo, estas muchas veces no son fructíferas debido a que la mayoría de los estudiantes no le dan la importancia que merece, en especial aquellos ubicados en zonas rurales o aisladas del territorio colombiano donde el contacto con culturas extranjeras es hasta en algunos casos nulo.

Lo anterior ha conllevado a un bajo nivel de conocimientos básicos del idioma inglés por parte de estudiantes en edad escolar en nuestro país, entre ellos la falta de producción en la destreza oral y textual del mismo. Este problema se agudiza de manera general en todos los niveles del sistema de educación colombiano; y es alarmante ver que los estudiantes no tengan las capacidades de comunicarse en esta lengua.

Específicamente en el contexto local, se observa que los estudiantes de grado Undécimo de la Institución Educativa Rural Pozo Petrolero del municipio de Trinidad (Casanare), en el aula presentan dificultades para memorizar vocabulario, su dominio de estructuras gramaticales es bajo al igual que la habilidad de comprensión y producción textual, también les resulta difícil expresarse oralmente en este idioma muchas veces por temor a ser objeto de burla de los compañeros o falta de seguridad en sí mismos.

A esto se suma la falta de motivación para continuar con el aprendizaje de este idioma dado que no ven la importancia de hacerlo porque la mayoría de ellos dentro de sus planes en sus proyectos de vida, después de graduarse de bachilleres no contemplan la posibilidad de viajar al extranjero, interactuar con otras culturales o vincularse laboralmente a grandes empresas del tipo multinacionales. Es así, como al llegar a esta etapa escolar, la mayoría de los jóvenes trabajan para obtener su título de bachiller, pero no se proyectan estudiando una carrera profesional en la Universidad o al menos una tecnología.

Teniendo en cuenta que se encuentran en un contexto donde las principales actividades económicas son la ganadería y la agricultura; al salir del colegio muy pocos acceden a estudios de nivel superior, en gran parte terminan trabajando en sus fincas, labrando sus tierras, cuidando el ganado producto de la herencia familiar o en el caso de las mujeres como madres cabeza de familia a cargo de un hogar. Todo lo anterior se ve reflejado académicamente en los bajos puntajes que obtienen en la prueba externa ICFES Saber 11 en esta área año tras año y en el poco empeño que ponen para mejorar estos resultados. Por ende, surge la siguiente pregunta problematizadora:

¿Qué estrategias lúdicas utilizar para potenciar la comprensión textual en inglés y motivar el aprendizaje de esta lengua en los estudiantes de grado Undécimo de la Institución Educativa Rural Pozo Petrolero del municipio de Trinidad?

En respuesta a la pregunta problematizadora, se plantean los siguientes objetivos iniciando con el general: Determinar qué estrategias lúdicas permiten potenciar la comprensión textual y motivan el aprendizaje del inglés en los estudiantes de grado Undécimo de la Institución Educativa Rural Pozo Petrolero del municipio de Trinidad. También específicamente se pretende identificar las dificultades que presentan ellos para aprender esta segunda lengua; seguidamente la pertinencia de involucrar la lúdica en las clases de inglés para potenciar la comprensión textual y motivar su aprendizaje y por último diseñar e implementar herramientas lúdicas que mejoren la comprensión textual en dicha población.

Por consiguiente, se ve la necesidad de esta propuesta de intervención pedagógica ya que permitirá conocer los intereses de los estudiantes ante la enseñanza de este idioma, además permitirá crear un ambiente de estudio propicio para que el estudiante aprenda de una manera más fácil, mejore su dominio de esta lengua y por tanto se optimicen los resultados en la prueba externa ICFES Saber 11.

Hoy en día, el uso del idioma inglés constituye una herramienta fundamental para el desarrollo intelectual y cultural del ser humano. El aprender este idioma cada vez se está tornando más importante ya que permite en las personas, conocer diferentes culturas, así como interactuar con

personas nativo-hablantes y de esta manera contribuir en la difusión de las propias tradiciones y cultura.

Ser capaz de utilizar un idioma para comunicarse con los habitantes cuya lengua sea distinta a la propia y para entender textos orales y escritos, incrementa la confianza del alumno en sí mismo, en sus posibilidades para superar los obstáculos y para sacar el máximo provecho de sus conocimientos. Al mismo tiempo, el dominio de un idioma extranjero amplía considerablemente el horizonte intelectual que supone el hecho de acceder a los aspectos culturales, científicos y tecnológicos que se comunican a través de una lengua extranjera. (Ministerio de Educación Nacional. Idiomas Extranjeros, Lineamientos Curriculares, 2000, p. 10).

Además, el mundo de hoy debido a su conectividad y fácil acceso a la comunicación plantea el reto de comunicarse en un idioma extranjero, que para el caso de Colombia es el inglés. Esto lo podemos palpar a través de la tecnología y avances científicos. Un ejemplo claro, es el uso de la Internet y otras redes que transmiten información de manera instantánea. Los documentos académicos, muchas veces requieren que la consulta sea en idioma original, y es de vital importancia que los estudiantes sean competentes para adquirir esta información sin tener dificultades ni barreras del idioma. De esta manera no solo se facilitaría el aprendizaje, sino también aumentarían las oportunidades laborales al servicio de empresas nacionales y multinacionales que brindarían una fuente de enriquecimiento no solo económico sino también personal.

Por consiguiente, el lenguaje es un medio esencial para expresar nuestros pensamientos e ideas. Así lo afirma Grijelmo: “Son las palabras los embriones de las ideas, el germen del pensamiento,

la estructura de las razones” (Grijelmo, 2004, p.13). Que desafío es en la actualidad para los maestros lograr que los estudiantes trasciendan su concepción del lenguaje hacia un potente instrumento de conocimiento, también que reconozcan que al dominar una segunda lengua se les abrirán muchas puertas y saldrán de la monotonía de su entorno. Por ende, todo docente debería saber que un alumno motivado aprende más, sin embargo, es muy poco lo que se hace al respecto y en las aulas aún persiste el problema de las clases aburridas y tradicionales. Cabe entonces hacer una distinción entre motivaciones e intereses:

Las motivaciones son temporales y esporádicas; dependen de la curiosidad que despierta siempre lo desconocido, son intensas, pero de baja resonancia y duración; son en fin de cuentas, circunstanciales. Por el contrario, los intereses permanecen ya que trascienden de lo inmediato y se vinculan a los mismos proyectos de vida de los individuos (Zubiría, 2006, p.12)

Partiendo de lo anterior, es pertinente encontrar aquellas estrategias que puedan enriquecer las clases de inglés y que motiven a los jóvenes a aprender. Entre ellas encontramos la creatividad, la cual es una cualidad inherente al hombre que se puede desarrollar en todos los seres humanos a través del ejercicio fundamentado y disciplinado del pensamiento. Este elemento de acción educativa puede hacer que los estudiantes puedan imaginar para inventar, descubrir, expresarse, en fin, crear. En la escuela la creatividad en el área de inglés y en muchas áreas más ha sido rezagada por la pedagogía tradicional centrada en la mera transmisión de conocimientos y memorización de esquemas o estructuras. Este arte no se aprende con la teoría, sino a través de la práctica, y es en esta etapa donde la lúdica entra a desempeñar un papel importante, pues con su instrumento principal “el juego” se puede llegar a desarrollar el potencial lingüístico de los estudiantes.

Las actividades lúdicas para una enseñanza eficaz de las lenguas extranjeras consisten en un conjunto de prácticas que relieves la vida escolar y más ampliamente, de la vida infantil: expresión corporal, danza, juegos diversos, actividades perceptivas musicales, plásticas, explorativas del lenguaje a partir de textos auténticos (poemas, historietas, relatos, etc.) (González, 2000, p.71).

En cuanto al juego, este favorece la creación de espacios donde los estudiantes pueden memorizar fácilmente información, estimular su imaginación, interactuar con sus compañeros creando lazos sociales y fomentando la convivencia sana. Este fenómeno cultural es muy antiguo, se manifiesta tanto en los animales como en los hombres. Son varios los estudios respecto al tema, y destacan aquellos que lo relacionan con el lenguaje y su función comunicativa. Entre los autores que se han encargado de estos estudios se encuentra Karl Gross (1902) quien considera el juego como objeto de una investigación psicológica y también constata su papel como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. A través del juego se prepara al niño para ejercer las funciones primordiales cuando sea adulto, es decir contribuye a formarlo para la vida.

Hay que mencionar, además a Jean Piaget (1956) para quien el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. El asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Por otra parte, para Vygotsky el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño. Forma parte esencial de su desarrollo ya que amplía continuamente la llamada "*zona de desarrollo próximo*". Sirve para explorar, interpretar y enseñar diferentes tipos de roles sociales observados, así mismo contribuye a expresar y a regular las emociones.

Por lo que se refiere a la pedagogía, que también debe mencionarse en este trabajo, Luzuriaga (1981) indica que esta se halla en una posición bastante especial respecto a las demás ciencias. Mientras estas parten de una definición precisa y concreta ya que poseen un carácter definido, la pedagogía es discutida tanto respecto a su carácter como a su valor científico. Sin embargo, De la Torre, F. (2007) define a la pedagogía como la disciplina enfocada al estudio del fenómeno educativo, desde la perspectiva filosófica, científica y técnica. Para Aguayo, A.M. (1924) la pedagogía, como ciencia, es un conjunto de conocimientos sistemáticos y positivos referentes a la educación.

Partiendo de esta definición y en relación con la perspectiva filosófica se puede mencionar que la pedagogía se encarga de determinar cómo debería llevarse a cabo el proceso educativo pues trata la totalidad del fenómeno señalado, explicándolo y consignando cuáles deberían ser los fines para los que se educa, no olvidando al tipo de hombre y de sociedad a quienes se piensa instruir. Además, la pedagogía se dedica a la búsqueda de leyes que explican el fenómeno educativo. De esta manera está relacionada al estudio de los problemas de la educación y sus posibles alternativas de solución, demostrando así que la pedagogía es una ciencia aplicada. En cuanto a la aplicación de herramientas e instrumentos en la resolución de problemas, la pedagogía se convierte en técnica de acuerdo con el criterio de De la Torre, F. (2007).

A su vez Ausubel y su teoría del aprendizaje significativo genera la inquietud de observar cómo se construyen los aprendizajes en la escuela desde una perspectiva cognitiva. El aprendizaje significativo surge cuando el estudiante construye conocimiento a través de sus presaberes. Esto lo hace de una forma natural y entusiasta, también a partir de experiencias vividas o del descubrimiento de nuevas vivencias.

Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el estudiante ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del estudiante, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición (Ausubel, 1983, p.18)

Entonces el aprendizaje debería ser una experiencia de vida que proporcione una excelente oportunidad de crear espacios para construir aprendizajes significativos a partir de la autoexploración y la experimentación. Todavía cabe señalar el papel que juega la teoría del aprendizaje experiencial en esta propuesta, el cual no es un concepto nuevo. En 1984 David Kolb la expone en su libro “*Experiential Learning: experience as the source of learning and development*”, Kolb describe el aprendizaje experiencial como el proceso en el que una persona aprende a través del descubrimiento y la experiencia. Se puede concebir el aprendizaje experiencial como la manera más natural, primitiva y real de crear aprendizajes. Es una metodología basada en el Constructivismo, que se emplea de manera reflexiva, planeada y guiada para ser utilizada como un método pedagógico flexible a los diversos estilos de aprendizaje.

Al mismo tiempo el modelo constructivista se centra en la persona, se fundamenta en sus experiencias previas, de las cuales construye nuevas estructuras mentales, que deben ser continuamente modificadas. El Constructivismo según Piaget considera que la construcción de aprendizaje se produce cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento; para Vygotsky cuando el aprendizaje se realiza en interacción con otros y para Ausubel: cuando es significativo para el sujeto.

Por lo que se refiere a los estilos de aprendizaje son preferencias o tendencias generales que una persona utiliza como método propio para aprender. Según Keefe (1988) son “rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que determinarán la forma en que los estudiantes perciben, interaccionan y responden a un ambiente de aprendizaje”. Así mismo para Honey & Mumford (1992) es la “descripción de las actitudes y comportamientos que determinan la forma preferida de aprendizaje del individuo”. Mientras que Kolb (1984) los describe como “algunas capacidades de aprender, que se destacan por encima de otras, como resultado del aparato hereditario de las experiencias vitales propias, y de las exigencias del medio ambiente actual”. Kolb considera que el aprendizaje se debe clasificar en cuatro momentos: la experiencia concreta, la observación activa, la conceptualización abstracta y la experimentación activa. También considera que existen dos dimensiones principales en el proceso de aprendizaje. La primera es la dimensión Abstracta-Concreta, donde se percibe la nueva información o experiencia a través de los sentidos y de representaciones simbólicas. La segunda es la dimensión Activo-Reflexiva donde se procesa lo que se percibe. Continuando con esta teoría, Kolb combina estas dos dimensiones y plantea cuatro estilos de aprendizaje: convergente, divergente, asimilador y acomodador.

Las personas con estilos de aprendizaje convergente se caracterizan por sus habilidades en las áreas de la abstracción, conceptualización y experimentación activa. Son expertos en llevar a la práctica sus ideas. Son especialistas en dar una única y adecuada solución a un problema. Con respecto a las personas con estilo de aprendizaje divergente, se destacan por sus habilidades en las áreas de experiencia concreta y observación reflexiva. Es decir, son totalmente opuestos a los convergentes. Son muy emocionales y tiene gran creatividad. Se interesan en las bellas artes, humanidades y artes libres. Tal es el caso de los artistas o músicos. En cuanto a las personas con estilo de aprendizaje asimilador tienen su fortaleza en áreas de abstracción, conceptualización y observación reflexiva; como ejemplo se encuentran los matemáticos y profesionales en ciencias básicas. Por último, las personas con estilo de aprendizaje acomodador son aquellas cuya fortaleza se basa en la experiencia concreta y la experimentación activa. Son muy arriesgados y disfrutan aprender a través de la aplicación de experimentos. Con frecuencia se desempeñan en campos técnicos o en ventas y mercadeo.

De modo que es importante renovar las estrategias pedagógicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes y que mejor que implementando métodos de enseñanza basados en la experiencia con gran potencial para superar los principales paradigmas de los métodos tradicionales. Dichos métodos permiten la interactividad, promueven la colaboración y el aprendizaje mutuo; permiten trabajar con aspectos de aprendizaje tanto cognitivos como afectivos, y sobre todo fomentan el aprendizaje activo. En los procesos de enseñanza aprendizaje el principal protagonista es el estudiante y el docente cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje. Son los alumnos quienes construyen el conocimiento a partir de aportar

sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el profesor.

Por otro lado, a partir de la delimitación del problema se han encontrado los siguientes antecedentes. El primero: Díaz, Gómez & Otero (2016) quienes plantean una propuesta pedagógica titulada “Estrategias lúdicas para el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado 6-1 de la Institución Educativa Santa María de la ciudad de Montería – Córdoba”, que se enfoca en la creación de diversas actividades lúdicas que permitan mejorar las cuatro habilidades comunicativas de la lengua inglesa: listening, speaking, writing y Reading, y que surgió de identificar un bajo rendimiento académico en este grupo de estudiantes. A partir de esta propuesta pudieron concluir que el uso de juegos y canciones como estrategias lúdicas ayudan a mejorar las habilidades comunicativas en inglés, saliendo del tradicional esquema de enseñanza “memorizar y traducir textos”. Al mismo tiempo pudieron determinar que el uso de las TIC como elemento motivador en las clases permite mejorar en gran medida el proceso de aprendizaje de esta lengua y por último resaltan la importancia de aplicar la lúdica en los escenarios pedagógicos debido a que constituye un factor importante para facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje, en este caso particular de una lengua extranjera.

Por otra parte, como segundo antecedente se encontró a Corredor (2017) y su trabajo: “Herramientas lúdicas que motivan el aprendizaje del inglés, en estudiantes de grado undécimo de la Institución Educativa Técnica Tomás Vásquez Rodríguez de Paipa”, el cual presenta una propuesta cuyo objeto es motivar a esta población hacia el aprendizaje del inglés, empleando herramientas lúdicas. Se partió de la observación para hallar las falencias que se estaban

presentando en el proceso formativo de esta población que dificultaba su buen desempeño en la asignatura; identificando que factores como la baja intensidad horaria y las practicas pedagógicas para orientar las clases hacían que los estudiantes marcaran un continuo desinterés por aprender este idioma.

A partir de esto, se implementó una serie de actividades, entre ellas cinco talleres cuyo objetivo fue estimular la participación de los estudiantes en el desarrollo de la clase. Dichas actividades demostraron ser efectivas porque contribuyeron a que los estudiantes participaran activamente en su proceso de aprendizaje, a la vez les permitieron profundizar sus conocimientos de vocabulario y gramática e igualmente generaron espacios para que los estudiantes fortalecieran sus habilidades speaking y listening. Por lo anterior se puede inferir que el uso de herramientas lúdicas en la clase de inglés puede traer muchos beneficios tanto para los estudiantes como para el docente. Al hacerlo se crea un ambiente propicio y un clima agradable que motiva el aprendizaje de esta lengua extranjera.

Para finalizar y como último antecedente se encontró a Sánchez (2009) y su artículo: “El uso y los beneficios de las actividades lúdicas en la clase de inglés”, el cual se enfoca en el uso de actividades lúdicas para complementar las metodologías tradicionales de enseñanza aprendizaje del inglés. También destaca que el uso de este tipo de actividades en la clase de inglés, por su naturaleza, motivan el aprendizaje de una segunda lengua, y por consiguiente pueden ayudar a despertar el interés en los estudiantes por aprender inglés, debido a que hacen más fácil la adquisición de conocimientos en esta lengua.

Entonces, las actividades lúdicas a emplear deben cumplir ciertos requisitos que demuestren su valor pedagógico y generen avances significativos en los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Además, para que sean efectivas no se debe dejar a un lado las características de los estudiantes tales como sus estilos de aprendizaje, presaberes y motivaciones que se requieren para el uso de actividades lúdicas. Por consiguiente, las actividades lúdicas que propone para aplicar en el aula son en primera instancia canciones para mejorar la pronunciación, ritmo, entonación de palabras, aprender vocabulario nuevo y coloquial, reforzar las estructuras gramaticales, etc. Segundo, trabalenguas con el fin de mejorar la pronunciación y crear un ambiente divertido y sin tensiones. Tercero, chistes para eliminar las tensiones en el aula y el estrés a través del humor. Cuarto, juegos como actividades estimulantes y motivadoras que mejoran la competencia comunicativa al obligar al estudiante a comunicarse en esta lengua, pero que también permiten reforzar el aprendizaje de vocabulario y estructuras gramaticales. Por último, salas de chat que deben ser de carácter pedagógico y se proponen como solución al problema de expresión oral en inglés debido a que les permite interactuar con angloparlantes, adquirir confianza y también les motiva a aprender esta lengua porque crea en ellos la necesidad de comunicarse para poder entablar lazos de amistad con otros jóvenes y aprender sobre su cultura.

Finalmente concluye que el fracaso escolar en el aprendizaje de esta lengua se debe principalmente a la falta de motivación de los estudiantes y que es tarea de los docentes enfrentar esta predisposición negativa; conviene entonces replantear la práctica docente evaluando lo positivo y negativo de las estrategias que se utilizan para enseñar el inglés, también se hace indispensable que los docentes de hoy sean creativos e innovadores en su quehacer pedagógico, esto se puede lograr a través del uso de herramientas lúdicas en el aula.

Hay otro aspecto que mencionar y es el tipo de investigación bajo el cual se trabajará en esta propuesta de intervención pedagógica. Es descriptiva ya que permitirá conocer características propias del imaginario de los estudiantes en el área de inglés que llevarán a un diagnóstico final. En cuanto a su enfoque investigativo es mixto ya que implicará la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para llegar a un mejor entendimiento de la problemática.

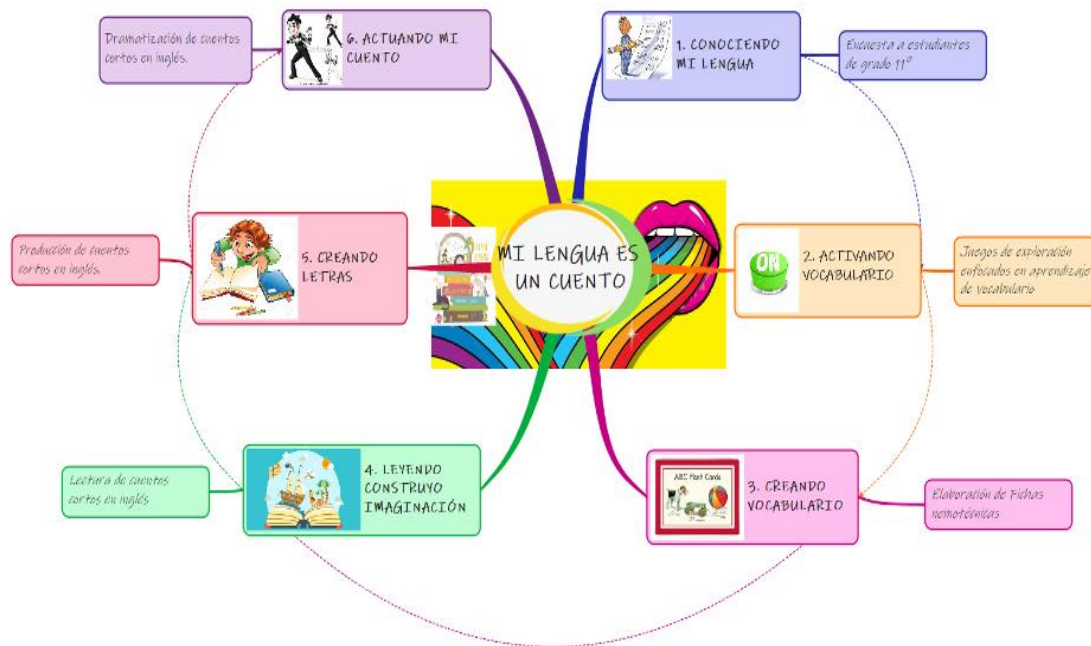
Respecto a la línea de investigación institucional se desarrollará en “Pedagogía, medios y mediaciones”, dado que se intenta encontrar nuevas formas de producir conocimiento y explorar nuevos escenarios que involucren las TIC en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés. Esta línea se articula al mismo tiempo con la línea de investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación en Pedagogía, Didácticas e Infancias, específicamente en la categoría Didáctica debido a que se pretende lograr un cambio en las clases tradicionales y magistrales de inglés en el aula, involucrando la lúdica y la didáctica como nuevas estrategias para mejorar y fortalecer el aprendizaje de esta lengua en los jóvenes de grado Undécimo de la Institución Educativa Rural Pozo Petrolero.

Asimismo, para la recolección de información en esta propuesta se utilizarán los siguientes recursos metodológicos: primero la observación directa, como parte del enfoque cualitativo donde el docente investigador será participante, esto le permitirá integrarse a la comunidad objeto de estudio, también conocer la realidad mediante el uso de sus sentidos y la percepción directa de objetos y fenómenos. Este instrumento estará acompañado de una bitácora o diario de campo para llevar registro de las anotaciones y documentar el proceso de observación directa. De acuerdo con

Hernández, Fernández & Baptista (2014) este diario debería incluir descripciones del ambiente (iniciales y posteriores) que abarcan lugares, personas, relaciones y eventos. También mapas, diagramas, cuadros y esquemas (secuencias de hechos o cronología de sucesos, vinculaciones entre conceptos del planteamiento, redes de personas, organigramas, etcétera). Además, un listado de objetos o artefactos recogidos en el contexto, así como fotografías y videos que sean tomados (indicando fecha y hora, y por qué se recolectan o graban y, desde luego, su significado y contribución al planteamiento) y finalmente aspectos del desarrollo de la investigación (cómo vamos hasta ahora, qué nos falta, qué debemos hacer).

Por último, en cuanto al enfoque cuantitativo se diseñará y aplicará una encuesta que consiste en un cuestionario o conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir (Chasteauneuf, 2009). Se emplearán preguntas cerradas cuyas posibles respuestas son definidas a priori por el investigador y se le muestran al encuestado, quien debe elegir la opción que describa más adecuadamente su respuesta. Se utilizará este instrumento porque permitirá explorar desde la subjetividad y obtener información de una muestra poblacional considerable. También facilitará la sistematización de la información y medir variables a través de un cuestionario con preguntas cerradas.

Figura 1. Esquema de la estrategia de intervención pedagógica



Fuente: el Autor

La siguiente estrategia surge después de hacer un análisis del entorno a través de la observación donde se encontró deficiencias en los procesos de aprendizaje del inglés en los estudiantes de grado Undécimo de la Institución Educativa Rural Pozo Petrolero del municipio de Trinidad (Casanare), específicamente en la comprensión textual al igual que un marcado desinterés por aprender esta segunda lengua. También a través de la especialización se ha logrado identificar la importancia y pertinencia de implementar herramientas lúdicas para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje del inglés y de esta forma contribuir en el desarrollo humano de los estudiantes puesto que el dominio de esta lengua hoy en día es muy necesario para un buen desempeño profesional y para poder interactuar con facilidad con otras culturas, teniendo en cuenta el proceso de Globalización que está marcando nuevas tendencias a nivel económico y social en nuestro país.

La propuesta se denomina “*Mi Lengua Es Un Cuento*” se plantea con el fin de potenciar la comprensión textual en inglés y motivar el aprendizaje de esta lengua en la población anteriormente mencionada. Dicha estrategia se basa en el juego como mediador en el aprendizaje de vocabulario, elemento esencial en el dominio textual de cualquier lengua que crea un ambiente favorable para el aprendizaje, y también como motivador en los procesos de enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera. A través del juego se facilita la memorización de vocabulario, se estimula la imaginación y creatividad, pero también se aprende a convivir de forma sana en un ambiente de cooperación y respeto. Esta propuesta está dividida en seis etapas: conociendo mi lengua, activando vocabulario, creando vocabulario, leyendo construyo imaginación, creando letras y actuando mi cuento.

La primera etapa “*Conociendo mi lengua*” se comienza al inicio del año escolar y consiste en la aplicación y tabulación de una encuesta con preguntas cerradas a los estudiantes de grado undécimo para diagnosticar las dificultades que tienen en la comprensión lectora de textos en inglés y también para saber cuál es su percepción en cuanto a la importancia de aprender inglés para sus vidas. Esta fase es muy importante porque nos permite hacer un diagnóstico del estado actual de los estudiantes en su dominio del inglés y con esto orientar las actividades a desarrollar de forma correcta, basadas en las necesidades de los jóvenes.

En la segunda etapa “*Activando vocabulario*” se iniciará el trabajo lúdico en el aula a través de juegos de exploración como Guess who I am, Goose, ¡Goose...Duck!, Memory Game, Hangman, Bingo, entre otros con el fin de promover un fácil aprendizaje de vocabulario. Por ejemplo, Guess who I am, trata de dividir la clase en varios grupos y por turnos pasar un integrante de cada grupo

al frente de la clase. A este estudiante se le pone en la frente un papelito post it con una palabra en inglés, la cual debe adivinar con la ayuda de sus compañeros de grupo. Este estudiante debe hacer preguntas a sus compañeros cuya respuesta sea Si o No. El grupo que más palabras adivine será el ganador. Por otro lado, está Goose, ¡Goose...Duck! que consiste en ubicar al grupo en mesa redonda y rotar un objeto mientras el docente canta goose, goose... al cantar Duck la persona que tenga en sus manos el objeto debe pasar rápidamente al tablero y escribir una palabra en inglés que comience con la última letra de la palabra central que el docente ha escrito previamente en el tablero. De esta forma se continua esta dinámica hasta tener un compilado de palabras en el tablero que se repasarán y revisará su significado en español al finalizar el juego. Otro juego es Memory Game; utilizando power point el docente diseña un tablero con vocabulario de temas que se han trabajado con anterioridad. Lo proyecta en el televisor o videobeam. La idea es hacer parejas con las imágenes o palabras que aparezcan en el tablero y que irán destapando una por una de acuerdo con la selección de los estudiantes. Quien más parejas de fichas haga será el ganador. Juegos de este tipo y variados se aplicarán una vez a la semana durante el año escolar. También de vez en cuando se llevarán los estudiantes al aula de bilingüismo para que trabajen con el software Duolingo, una forma interactiva para aprender vocabulario, de esta forma también se integran las TIC en el aprendizaje lúdico del inglés.

Luego se llega a la tercera etapa “*Creando vocabulario*” que se ejecutará dos veces al mes con el fin de reforzar el aprendizaje de vocabulario, elemento vital para mejorar la comprensión textual en inglés. En esta fase los estudiantes construirán sus fichas nemotécnicas o de vocabulario. La docente les dará un tema a los estudiantes y ellos deben identificar treinta palabras relacionadas con la temática dada. Deben traer a clase cartulina, pegante, tijeras, revista y diccionario de inglés.

Con este material deben elaborar treinta fichas nemotécnicas que deben llevar una imagen y su nombre en inglés; repasarán y aprenderán este vocabulario para finalmente en parejas evaluar su aprendizaje. Este vocabulario que construirán lo deben tener muy presente para las siguientes etapas de la estrategia de intervención pedagógica.

A continuación, la cuarta etapa “*Leyendo construyo imaginación*” se iniciará a partir del primer periodo escolar. El docente seleccionará mensualmente un cuento corto diferente de nivel elemental para trabajar con el grado. Después lo entregará a cada estudiante para que vaya haciendo su respectiva lectura en casa. Se seleccionará un día para desarrollar el cuento en clase con juegos así: el docente elaborará un juego con el cuento usando imágenes y frases en inglés extraídas de la historia para hacer un rally. Pegará estas fichas alrededor del colegio y dividirá los estudiantes en grupos. Entregará un listado de pistas a cada grupo para que los estudiantes puedan encontrar las imágenes y oraciones. El primer grupo que encuentre todas las imágenes y oraciones y que las organice de acuerdo con la trama de la historia será el ganador. Con esta actividad se pretende fomentar la lectura en inglés, el aprendizaje de vocabulario y estructuras gramaticales.

Continuando con la estrategia, llega la quinta etapa denominada “*Creando letras*”, donde los estudiantes después de un proceso de aprendizaje de vocabulario y estructuras gramaticales de forma lúdica deben crear su propio cuento haciendo uso del vocabulario aprendido mes a mes en las clases. Este cuento inician a construirlo desde el primer periodo y para el tercer periodo ya deben entregar el producto final. En esta fase los estudiantes demostrarán su creatividad e imaginación. Al finalizar esta etapa deben entregar su cuento en inglés encuadernado que debe

incluir imágenes hechas a mano por ellos mismos y con una caratula muy creativa. El docente debe escoger el mejor cuento para utilizarlo en la última etapa de la estrategia.

Finalmente se llega a la sexta etapa “*Actuando mi cuento*”, donde el docente ya ha escogido el mejor cuento creado por los estudiantes de grado undécimo. Prepara ahora el grupo para dramatizarlo. Esto se hará en el cuarto periodo del año escolar. En clase, después de asignado a cada estudiante su papel, se trabajará en aprendizaje de discurso y expresión corporal. El docente debe implementar juegos escénicos en el aula como parte de la lúdica para fortalecer la expresión corporal, creatividad y enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. El cuento actuado debe prepararlo con sus estudiantes para mostrarlo al público en el “English Day”, actividad institucional que se hace todos los años en el cuarto periodo para integrar a la comunidad educativa en un ambiente bilingüe.

Una vez implementada la estrategia se hará un constante seguimiento al desarrollo de las actividades para verificar que se estén ejecutando adecuadamente. Asimismo, se evaluará la propuesta al finalizar el año escolar, una vez concluidas todas las etapas de la estrategia para identificar las fortalezas y debilidades, y determinar si se cumplió con los objetivos planteados. Con este fin se utilizarán instrumentos como encuesta y entrevista a estudiantes de grado undécimo, para conocer sus apreciaciones sobre la efectividad de la estrategia en la mejora de su comprensión textual en inglés y en general en su proceso de aprendizaje, pero también se analizarán los resultados de la prueba externa saber inglés ICFES del grupo de estudiantes objeto de estudio.

Para concluir, esta propuesta se enfocó en la búsqueda de herramientas lúdicas para potenciar la comprensión textual en inglés y motivar el aprendizaje de esta lengua en los estudiantes de grado Undécimo de la Institución Educativa Rural Pozo Petrolero del municipio de Trinidad (Casanare); esto después de identificar a partir de la observación las principales dificultades de esta población en el aprendizaje de este idioma tales como aprendizaje de vocabulario, dominio de estructuras gramaticales, comprensión y producción textual y expresión oral.

Se diseñó una estrategia lúdica denominada “Mi lengua es un Cuento”, que se proyecta implementar en la Institución Educativa Rural Pozo Petrolero del municipio de Trinidad (Casanare) a partir del año 2019 con la cual se espera minimizar esta problemática, aplicándola en la población anteriormente mencionada y haciendo un continuo seguimiento y evaluación a las actividades propuestas.

Se recomienda seguir paso a paso cada una de las fases de la estrategia, y sobre todo ser bastante creativos en la etapa “Activando Vocabulario”, pues se han sugerido algunos juegos, pero hay muchos más que se pueden utilizar, siempre intentando variar las dinámicas para no caer en la monotonía y no aburrir a los estudiantes.

De esta manera se puede inferir que involucrar la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés en los estudiantes de grado Undécimo de la I.E Rural Pozo Petrolero es pertinente debido a que favorece el aprendizaje de vocabulario y por tanto la comprensión textual en esta lengua.

Por otro lado, el juego es un elemento lúdico que enriquece el aprendizaje del inglés puesto que propicia un ambiente agradable que motiva a los estudiantes y docentes. Es también la actividad

más libre que permite a los estudiantes expresarse con facilidad y avanzar en su desarrollo cognitivo porque les da las herramientas para expresar su creatividad e imaginación de una forma natural y desinhibida. Al ser una fuente de desarrollo afectivo actúa como motivador porque le permite vivir los procesos de enseñanza aprendizaje del inglés de forma intensa y dinámica.

Entonces se debe resaltar la importancia de la lúdica y el rol de los docentes de inglés en el desarrollo humano de los estudiantes, pues a través de este instrumento se contribuye a fomentar la creatividad e imaginación de los jóvenes, y por lo tanto al desarrollo de competencias comunicativas en esta lengua extranjera. De esta forma, desde la enseñanza del inglés se preparan jóvenes con un plus para su desempeño laboral pero también seres humanos con valores propios y capaces de desenvolverse como líderes positivos en la actual sociedad.

Lista de referencias

Corredor, D (2017) Herramientas lúdicas que motivan el aprendizaje del inglés, en estudiantes de grado undécimo de la Institución Educativa Técnica Tomás Vásquez Rodríguez de Paipa.

De Zubiría, S.J (2006) Los modelos pedagógicos: hacía una pedagogía dialogante. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Díaz, Gómez & Otero (2016). Estrategias lúdicas para el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado 6-1 de la Institución educativa Santa María de la ciudad de Montería – Córdoba.

Hernández, Fernández & Baptista (2014). Metodología de la Investigación. México D.F: MacGraw-Hill Education

PAI. Los estilos de aprendizaje: ¿Cómo aprendemos? Recuperado de: <http://www.psicoayudainfantil.com/los-estilos-de-aprendizaje/>

Sánchez, M.T. (2009, 10). El uso y los beneficios de las actividades lúdicas en la clase de inglés. Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas. Recuperado de: <https://www.csif.es/contenido/andalucia/educacion/244653>

Teorías del juego. Recuperado de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/>

Zárate, M G D (2000). *Lúdica y lenguas extranjeras*. Santafé de Bogotá: Cooperativa Editorial
Magisterio.